

Skripsi

## **PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP GAME**

Diajukan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar

Sarjana Ekonomi di Fakultas Ekonomi

Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang



Oleh :

Johan Prihadi Lenggono

04.30.0058

**JURUSAN MANAJEMEN FAKULTAS EKONOMI**

**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

**SEMARANG**

**2008**

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI .....	iii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Perumusan masalah .....	3
1.3. Batasan masalah .....	4
1.4. Tujuan penelitian.....	4
1.5. Manfaat penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	5
2.1. Pengertian persepsi .....	5
2.2. <i>Gaya hidup ( lifestyle )</i> .....	10
2.3. Pengertian game .....	12
2.4. Dampak game.....	14
2.5. Kerangka pikir .....	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	18
3.1. Metodologi penelitian .....	18
3.1.2. Lokasi.....	18
3.1.3. Populasi.....	19
3.1.4. Teknik pengambilan sampel.....	19

3.1.5. Jenis dan sumber data.....	20
3.1.6. Metode pengumpulan data.....	21
3.1.7. Tehnik analisis data.....	21
BAB IV Hasil dan pembahasan .....	26
4.1. Gambaran umum responden .....	26
4.2. Game menurut responden .....	27
4.3. Tanggapan responden terhadap game dan alasannya.....	27
4.3.1. Tanggapan responden ( gamer ).....	27
4.3.2. Tanggapan responden ( bukan gamer ).....	29
4.4. Saran dan usul responden terhadap game.....	32
4.5. Rata – rata waktu anak – anak responden ketika bermain.....	33
4.6. Diskusi.....	34
BAB V KESIMPULAN .....	37
5.1. Kesimpulan .....	37
5.2. Saran .....	38
LAMPIRAN.....	
DAFTAR PUSTAKA .....	